

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini hendak menjabarkan tentang subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja kota Surabaya. Ketertarikan penulis mengangkat topik penelitian ini berdasarkan fenomena industri *game* yang semakin banyak menghadirkan *video game* membuat para remaja semakin sering memainkan *game online* sehingga memunculkan istilah *gamer*. *Game online* adalah salah satu contoh dari adanya perkembangan teknologi saat ini. Kemajuan teknologi digital yang terus berkembang mengakibatkan *game online* menjadi trend tersendiri sehingga banyak peminatnya karena mudah diakses dengan menggunakan media elektronik seperti di PC dan *smartphone*. Hal ini berdampak pada pola hidup *gamer* Surabaya menjadi semakin menjadi subkultur serta realitas yang tidak dapat terhindarkan di kehidupan bermasyarakat.

Perkembangan teknologi digital telah menghadirkan berbagai jenis permainan virtual yang kini tampak mulai menjadi bagian dari kehidupan. Anak-anak yang lahir pada awal abad 21 sangat mungkin mengenal permainan komputer atau *video game*, melebihi apa yang dialami oleh generasi sebelumnya. Pada tahun 1970-an, permainan komputer ditandai dengan adanya permainan elektronik Pong atau Pac Man dengan konsep matriks digital sederhana. Kini dengan teknologi pencitraan tiga dimensi dan efek khusus gambar yang mampu menyalin realitas asli, permainan video games kian menjadi permainan populer, khususnya bagi jutaan anak-anak di dunia (Cogburn & Silcox, 2009). Riset yang pernah dilakukan oleh Murtiningsih (2004) terhadap anak-anak Indonesia masih umur sekolah berkesimpulan bahwa anak-anak saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain Play Station dan I-Box, dua jenis permainan *video game* yang mampu menghadirkan permainan sebagai suatu “dunia lain”, melalui teknologi digital yang mengolah cerita dengan kecanggihan

gambar dan suara. Anak-anak berhadapan dengan suatu realitas virtual yang berbeda dengan realitas asli. Konsep ruang dan waktu menjadi tidak terbatas.

Keberadaan fasilitas pendidikan yang tersebar luas di Kota Surabaya membuat banyak pelajar yang masih remaja dari dalam kota maupun luar kota rela untuk melanjutkan karir pendidikannya di kota Surabaya. Surabaya merupakan kota kedua terbesar di Indonesia setelah DKI Jakarta pastinya menjadi sebagai kota metropolitan yang memiliki berbagai macam fasilitas sarana dan prasarana memadai sebagai penunjang suatu kegiatan apapun. Warnet merupakan salah satu sarana tempat yang menyajikan layanan jasa untuk mengakses internet melalui PC, biasanya orang menyewa jasa warnet digunakan untuk keperluan mengerjakan pekerjaan/tugas. Sehingga perkembangannya sangat banyak dan tersebar. Namun, ada juga jasa warnet yang menyediakan khusus untuk *video game*. Tentu saja ini membuat daya tarik tersendiri bagi kalangan remaja yang ingin memainkan *game online* dengan fasilitas *gear* (perlengkapan *gaming*) yang bagus dan nyaman untuk digunakan. Lokasi warnet biasanya terletak ditengah kota supaya mudah dijangkau para pelanggannya mulai dari berbagai kalangan seperti pelajar hingga pekerja.

Kemunculan jaringan nirkabel (Wifi) ditempat umum juga menjadi faktor lain untuk memudahkan masyarakat, tidak terkecuali remaja untuk mengakses informasi atau bahkan memainkan *video game* melalui *smartphon*nya, Perkembangannya harus menjadi perhatian khusus pada saat kehadirannya, mungkin menjadi sedikit berpengaruh pada aktivitas remaja saat meluangkan waktunya untuk bermain *game online* secara terus menerus.

Kehadiran internet membuat anak muda hidup dalam tanda industri budaya. serta perkembangan teknologi media yang menciptakan identitas melalui konsumsi aktif dan terbentuk atas dasar komoditas diantaranya budaya bermain *video game*. Teknologi digital juga telah mengubah realitas pada semua kategori, transformasi secara *massive* mencakup hampir semua aspek aktifitas kehidupan sehari-hari memberikan kehidupan baru manusia yang mampu mengubah jarak

dan waktu menjadi tidak terbatas seperti melakukan aktifitas komunikasi, transaksi, belajar, serta kegiatan lain seperti layaknya saat di kehidupan nyata. Bahwa bermain *video game* bukan hanya tindakan bermain *game*, melainkan sebagai pengalaman, persahabatan, dan karya sendi.(Crawford, 143: 2012)

Secara umum *video game* merupakan permainan elektronik yang dapat dimainkan dengan perangkat *PC* maupun *smartphone* yang bisa digunakan secara *offline* dan *online*, sehingga mudah diakses kapanpun dan dimanapun. Salah satunya industri *game online* memiliki banyak sekali tipe permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun bersama-sama. Hal ini membuat kalangan masyarakat khususnya remaja sangat tertarik untuk memainkannya. Karena setiap *video game* yang dimainkan pasti memiliki keunikan sendiri didalamnya, mulai dari alur cerita *gamenya*, karakter yang dimainkan, atau juga pengalaman saat memainkannya. Selain itu, *game online* juga selalu mengutamakan kualitas *game* keren dan memiliki grafik yang sangat bagus serta realistis sehingga mampu memanjakan mata saat memainkannya.

Berdasarkan dari data Indonesia Esport Premier league (IESPL) menunjukkan bahwa perkembangan jumlah *gamer* di Indonesia berada pada angka 62,1 juta pemain yang aktif dalam bermain gim. Angka tersebut membawa Indonesia menduduki peringkat ke 12 dalam pasar gim dengan jumlah pengguna terbanyak. Usia pemain *game online* kebanyakan masih berusia 13-24 tahun.(bisnis.com, 2021) Umumnya golongan usia itu masih tergolong rentan dan harus fokus untuk menempuh pendidikan. Pasti hasil data tersebut masih bisa terus bertambah diakibatkan teknologi dan pasar industri *game* terus bermunculan dengan inovasi yang baru.

Gamer merupakan salah satu subkultur yang muncul dikalangan masyarakat saat ini, dianggap sebagai suatu perilaku menyimpang. Hal tersebut dinilai dikarenakan *gamer* merupakan tindakan yang tidak bermanfaat dan cenderung membuang-buang waktu. Subkultur memiliki konsep yang abstrak dan dinamis bagi objek studinya yang merupakan suatu budaya dibentuk sekelompok

masyarakat yang memiliki kesamaan tujuan, style, serta karakteristik yang berbeda dari budaya dominan.(Barker, 2009). Pada kenyatannya tidak semua *gamer* yang melakukan kegiatan *gaming* hanya berdasarkan untuk sekedar sebuah hiburan, melainkan disana juga terdapat aktifitas yang diduga berorientasi membentuk subkultur *gamer* anak muda. yang dikaitkan dengan meletakkan individu ke posisi spesifik dalam masyarakat kapitalis, universal dan masih berada dalam cakupan bahwa mereka dapat melihat dirinya sebagai anggota subkultur sehingga konteks identifikasi ini dipahami sebagai proses dialektika yang berimplikasi dalam konstruksi dan rekonstruksi satu sama lain.(Fine & Kleinman, 1979: 13).

Fenomena *gamer* tersebut sudah menjadi budaya atau kebiasaan dikalangan anak muda khususnya remaja Surabaya dalam berkegiatan bermain *game*. Dimana mereka mampu memiliki ide dalam mengekspresikan serta memaknainya. Khususnya *gamer* DOTA 2 bisa dikatakan kumpulan individu yang bisa dibilang dari latar belakang berbeda, seperti usia, kelas sosial, ras, atau gender dapat memainkan permainan serta melakukan proses interaksi antar individu melalui *cyberspace*. Salah satunya adanya fenomena komunitas maya (*virtual community*) dalam *game* yang terjadi karena adanya ruang yang mendukung untuk aktifitas individu berinteraksi dengan individu lainnya yang memiliki kegemaran dan hobi yang sama. Subkultur *gamer* juga mampu mencontohkan bagaimana fenomena yang terbentuk saat ini masuk kedalam kategori *gamer* yang dibangkitkan melalui *video game* untuk mewujudkan contoh identitas bersifat cair, beragam dan terfragmentasi (Bauman, 2004, Giddens 1991). *Gamer* merupakan sebuah refleksi sosial dari keadaan yang penuh dengan berbagai ketimpangan sosial, dan budaya (khoironi, 2009).

DOTA 2 merupakan *game* berbasis MOBA yang dapat dimainkan dengan jumlah mencapai 10 orang dan satu tim berjumlah 5 *player* dalam satu arena permainan. Setiap pertandingan memerlukan kekompakkan sesama tim untuk bisa mengemangkannya. Masing-masing tim memiliki bangunan *tower*, *Barrack*, dan *ancient* yang harus sebisa mungkin dipertahankan agar tidak kalah . Dalam satu

tim memiliki *hero* yang berbeda-beda , serta memiliki tugas masing-masing, seperti *role* : *support*, *jungler*, *offlane*, *safelane*, *Tanker*. DOTA 2 mengalami kesuksesan karena *game* ini merupakan yang paling eksis sampai sekarang yang mampu menjadi game terfavorit didunia. Indonesia sendiri banyak pengguna Produk *Game online* yang bergenre moba ini menduduki nomer dua setelah game PUBG, menurut data pada Desember 2018 jumlah pemain yang memainkan Dota 2 tercatat 451,259 *player* (revivaltv.id , 2018). Beberapa faktor yang menjadi daya tarik DOTA 2 , selain banyaknya turnamen, nilai hadiahnya juga tergolong tinggi hingga puluhan juta rupiah dalam kelas major. Sehingga perhatian dari publik semakin besar saat seri *The International* muncul. Banyaknya antusiasme pemain *game online* dalam bermain DOTA 2 menjadikan *game* ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan genre moba lainnya, dengan adanya DOTA 2 ini, banyak sekali turnamen yang diselenggarakan di berbagai daerah diseluruh Indonesia, bahkan bisa *go international*. Puncaknya saat tahun 2019, DOTA 2 mengalami peningkatan *player* setelah mengalami penurunan dengan peningkatan 59 ribu pemain, Oktober mencatat kenaikan rata-rata 15 persen. Faktor yang mempengaruhi peningkatan jumlah tersebut adalah, diselenggarakannya *Event TI 9* dengan total hadiah terbesar sepanjang sejarah *game online* yang menjadikan semua orang terlebih *Gamer* DOTA 2 antusias untuk menyaksikan pertandingan melalui youtube (indogamers.id, 2020).

Satu hal yang dianggap sebagai penyebab munculnya subkultur *gamer* ini adalah karena budaya digital yang mulai mendominasi dalam kehidupan masyarakat kontemporer. Sehingga menjadikan *gamer* sebagai praktik sosial yang berdasarkan konteks sosial jadi lebih luas. Bahwa *game online* merupakan sesuatu yang harus dipahami, bukan dianggap sebagai aktivitas yang terpisah, melainkan suatu budaya yang jauh melampaui pandangan *video game*.

Walaupun perilaku remaja *gamer* yang bermain DOTA 2 masih dianggap tindakan negative, namun peneliti tidak melakukan penelitian dari sudut pandang buruknya bermain *game online*, melainkan ingin mengetahui kegiatan subkultur *gamer* terjadi pada kelompoknya yang berkaitan dengan bermain *game online*.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang sudah dijelaskan mengenai fenomena subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya. Sehingga menjadikan penelitian ini menarik untuk dipahami lebih jauh. Maka terdapat pertanyaan untuk pembahasan dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perilaku dari pelaku *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya?
2. Apa bentuk dan faktor terjadinya Subkultur *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya?

1.3. Tujuan Penelitian

A. untuk mengetahui gambaran perilaku dari pelaku subkultur *gamer* DOTA 2 Surabaya

B. mengetahui bentuk dan faktor terjadinya subkultur *gamer* DOTA 2 Surabaya.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu berguna untuk memberikan manfaat secara akademis maupun secara praktis:

1.4.1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini mampu memberikan gambaran tentang ksubkultur *gamer* dikalangan remaja Surabaya yang dapat digunakan ataupun sebagai referensi untuk dikembangkan guna melengkapi penelitian selanjutnya berkaitan tentang studi *gamer*.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga bermanfaat untuk sebagian masyarakat luas guna mendapatkan wawasan dalam mempelajari ilmu sosial mengenai subkultur *gamer* yang mulai digemari remaja kontemporer,

1.5. Tinjauan Pustaka

1.5.1. Studi Terdahulu

1.5.1.1. Pola Komunikasi Pengguna Game Online Dota 2 Dalam Komunitas Dota 2

“ Studi Etnografi Virtual Pengguna Game Online Dota 2 dalam Komunitas Dota 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta”

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wahyu Sugiarto, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tahun 2017. Tipe penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan teknik analisis data kualitatif. Penelitian informan menggunakan metode purposive sampling yang sesuai dengan kriteria.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi Komunitas Dota 2 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

1. Komunitas Dota 2 lahir sebagai gaya hidup yang berbeda pada setiap *gamers*, karena setiap individu memiliki penilaian yang berbeda. Dota 2 dianggap bagian penghasilan, ada juga sebuah kebiasaan, untuk menghilangkan rasa jenuh dikehidupan nyata.

2. menghasilkan identitas dan bahasa yang menunjukkan komunitas agar diketahui masyarakat luas. Bisa berupa pakaian, lambang, dan juga budaya mabar.

1.5.1.2. Rasionalitas Para Gamers Game Online Dota 2 diKalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nur Khayati Bilhaq. Fakultas Ushuluddin, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2017. Tipe penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan teknik analisis data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rasionalitas para gamers Dota 2 di kalangan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga

1. Terdapat bentuk rasionalitas dibalik perilaku dalam bermain game online yang berdasarkan suatu pilihan yang dinilai gampang untuk mengatasi permasalahan yaitu dengan bermain game online.

2. nilai agama yang ada diperilaku bermain game dota adalah kerjasama, silaturahmi dan nilai tawakal, contoh kerjasama pada saat pembagian peran didalam pertandingan melalui game Dota 2.

1.5.1.3.Fenomena Permainan Game Online Dota 2 pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi di Kota Malang

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kukuh Azhari Ismail, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2016. Tipe penelitan yang digunakan menggunakan metode kualitatif dan teknik analisis data deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Fenomena Permainan Game Online Dota 2 pada Prestasi Akademik Mahasiswa kota Malang

1. Game Dota 2 merupakan game strategi yang bisa bertemu dengan banyak teman di dunia maya, permainan seru dan menantang, sistem pemilihan hero gratis dan komunikasi menggunakan bahasa Inggris karena pemain dari seluruh dunia

2. menjadi ambisius, jika mengalami kekalahan mereka akan memiliki keinginan bermain lagi sampai menang, dan dapat membuat kecanduan jika tidak bisa membagi waktu dengan kewajiban sebagai mahasiswa.

1.5.2. Teori

1.5.2.1. Subkultur dan Budaya

Kebudayaan memiliki berbagai macam bentuk cara dalam memaknainya. Karena satu proses dalam pemaknaan mengisyaratkan interaksi berbagai pemaknaan. Pemaknaan yang melibatkan banyak kepentingan. Akan tetapi, satu kepentingan, melalui prosesnya, memiliki mekanisme untuk pembentukan pemaknaan dan budayanya sendiri. Artinya, budaya bukan proses yang linier. Sistem budaya tidak selalu menggantungkan bentuknya pada satu “kesepakatan” yang dihasilkan oleh interaksi banyak kepentingan. Bahkan, suatu kepentingan dapat memutuskan bentuk budayanya dari interaksinya dengan “kesepakatan” yang telah ada.

Subkultur digunakan untuk menegaskan bahwa setiap budaya tidak selalu terkait melalui kesepakatan banyak proses pemaknaan dan banyak kepentingan. Setiap kepentingan pun dapat memutuskan budayanya. Subkultur pada dasarnya dapat mewakili adanya asumsi mengenai budaya semacam ini; bahwa di dalam kebudayaan memungkinkan terdapat budaya lainnya, yang berarti subkultur juga merupakan budaya. Lalu, kenapa subkultur masih tetap digunakan. Dalam prakteknya subkultur digunakan

untuk menunjukkan bahwa bentuk budaya yang tidak bisa hanya disebut sebagai budaya. Melainkan, Subkultur bukan budaya biasa. penggunaan awalan sub pada kata subkultur mengisyaratkan arti sebagai bagian dari sebuah kultur yang besar. Seperti halnya subbab yang berarti bagian dari suatu bab, subkultur berarti juga bagian dari kultur. Namun, arti tersebut ditafsirkan menjadi sebuah subkultur yang tidak semata-mata ingin menekankan bahwa subkultur merupakan bagian dari sebuah kultur tersebut, tapi berbeda dari kultur dominan. Pada dasarnya sebuah ‘pembedaan’ ini dilakukan untuk membandingkan antar bagian, bukan dengan kesatuannya, misalnya, subbab satu dengan subbab lainnya bukannya subbab dengan babnya. Kalau hal itu terjadi, ada dua kemungkinan, subbab tidak menjelaskan bab atau bab yang tidak sesuai dengan subbab. Dengan kata lain, keduanya selalu saling menegasikan.

Kenapa studi tentang subkultur harus dibedakan dengan kultur? Kultur dalam terjemahan di atas secara jelas diartikan sebagai suatu nilai yang dominan dan banyak dipakai orang, bisa berupa perilaku, keyakinan, ide, seni dan lifestyle. Dalam penggunaannya, subkultur sendiri seringkali digunakan sebagai istilah (terutama dalam sosiologi) untuk memberikan makna mengenai suatu hal yang dianggap masih kurang dominan atau dianggap kurang baik. Dengan kata lain, kultur berarti sesuatu yang dominan dan dianggap baik.

Hebdige merupakan sosiolog dari *California University* yang memiliki karya buku berjudul *Subculture : The Meaning of Style* dengan menafsirkan pandangan mengenai teori subkultur dengan mendahulukan penjelasan mengenai asumsi kultur atau budaya. Hebdige juga mengawali untuk meninjau definisi kultur dari kamus dan menyimpulkan bahwa kebudayaan merupakan konsep yang abstrak karena dalam pemaknaannya pasti berbeda satu sama lain. Hingga kemudian, Hebdige menjelaskan mengenai definisi dasar kebudayaan yang mengarah lebih sosialis.

Makna kebudayaan pertama menentukan atas dasar sesuatu yang mampu dikatakan “terbaik”, seperti: opera, balet, drama, dan sebagainya. makna yang kedua, kemudian dianut oleh Hebdige, dipinjam dari pandangan Raymond Williams tentang budaya sebagai gaya hidup yang berbeda dalam mengekspresikan suatu makna dan nilai tertentu. Gaya hidup yang dimaksudkan oleh Williams melakukan cara hidup dikehidupan sehari-hari oleh sekelompok masyarakat dan tidak terbatas di dalam seni ataupun pembelajaran (Hebdige, 10-11, 1991). Dengan maksud lain objek merupakan kajian budaya, dan pada definisi selanjutnya juga berbentuk hal-hal yang dianggap tidak penting seperti kuliner, musik, permainan tradisional, dan lainnya. Definisi kedua bagi Hebdige lebih dalam memberikan keleluasaan ruang gerak untuk menjelaskan mengenai hubungan masyarakat dengan suatu budaya. Dari definisi tersebut seandainya mampu memberikan gambaran terhadap persoalan mengenai tentang “makna dan nilai” yang seakan tidak terlalu terlihat dalam bentuk ekspresi dikehidupan sehari-hari. Perbincangan mengenai “makna dan nilai” inilah yang digunakan sebagai konsep dasar pemikiran Hebdige dalam menganalisa tentang adanya gaya dari sebuah subkultur. Saat dalam kehidupan sehari-hari masih dianggap tindakan murahan dan kurang berbudaya.

Subkultur berarti sebagai sekelompok individu yang mempunyai sebuah perilaku dan keyakinan yang berlainan dengan wilayah kultur dominan dimana mereka termasuk di dalam dominan tersebut. Selain itu subkultur dapat ditafsirkan sebagai “organisme independen yang berfungsi di luar konteks sosial, politik dan ekonomi yang lebih besar”. (Hebdige, 1999 : 148). Pada penelitian ini, subkultur yang dilakukan *gamer* DOTA 2 dikalangan remaja Surabaya ini diciptakan oleh anak muda dengan game online yang menjadikan sebagai subkultur kaum muda.

“Pada tahun 1950-an Albert Cohen menekankan jika *gank* anak muda adalah remaja dari kelas pekerja yang tidak memiliki prestasi di

sekolah yang kemudian bergabung dengan pada waktu- waktu senggang mereka tujuannya adalah untuk mengembangkan harga diri. Biasanya di dalam suatu kelompok gank, nilai-nilai dasar dunia yang normal, seperti halnya mawas (sobriety), ambisi, konformitas, dan masih banyak lagi akan digantikan dengan lawannya, yaitu: sifat yang hedonisme, melawan otoritas dan mengejar sesuatu yang dianggapnya sebuah sensasi (kicks)”. (Cohen dalam Hebdige, 1999 : 148 - 149).

Setiap subkultur mendefinisikan mereka dengan simbol- simbol tertentu atau style yang berbeda. Studi dari subkultur kebanyakan lebih menekankan pada fashion mereka seperti halnya cara berpakaian, perilaku dan gaya bahasa yang ditunjukkan dan ritual lainnya yang menandakan mereka sebagai anggota subkultur tersebut. *Game online* saat ini sering dinggap sebagai aktivitas yang diproduksi dan dikonsumsi oleh masyarakat kapitalis, namun aktivitas bermain game online dalam subkultur penuh dengan sebuah penolakan terhadap gaya yang selama ini telah ada karena mereka menganggap bahwa gaya tersebut yang selama ini adalah bersifat mutlak. Namun terkadang studi subkultur tidak melawan akan adanya hegemoni tersebut, melainkan mereka hanya ingin terlihat berbeda dari biasanya atau hanya untuk memperlihatkan identitasnya atau keberadaan mereka sebagai *gamer*. “Maksud di balik gaya semua subkultur tontonan adalah mengkomunikasikan perbedaan (sambil mengkomunikasikan identitas kelompok)”. (Hebdige, 1999 : 204).

Game online merupakan sebuah gambaran, melalui aktivitas dalam bermain *game online* DOTA 2 tersebut memunculkan sebuah makna. Sehingga saat ini *game online* dapat membentuk sebuah budaya, sama halnya dengan subkultur *gamer*. Di mana budaya tersebut dianggap sebagai “sistem penandaan yang melalui sistem tersebut.... tatanan sosial

dikomunikasikan, direproduksi, dialami dan dieksplorasi”. (William dalam Barker, 2007 : 53).

Game online DOTA 2 tidak hanya sebagai model bagi kelompok masyarakat yang dibentuk untuk dijadikan sebagai sekelompok individu seperti subkultur *gamer*, akan tetapi game online juga digunakan sebagai sekelompok *gamer* dalam memberikan penjelasan mengenai identitas mereka kepada masyarakat.

1.5.2.2. Identitas Subkultur *Gamer*

“Identitas merupakan suatu hakikat yang mampu memberikan pemaknaan melalui gejala berupa hobi, keyakinan, sikap dan *lifestyle*”. (Barker, 2005:170). Segala hal yang mengenai hobi, keyakinan, sikap dan *lifestyle* akan membentuk sebuah identitas. Identitas bisa dibentuk dari perilaku masing-masing individu, karena setiap individu tentunya memiliki kegemaran dan *lifestyle* yang berbeda satu sama lain, walaupun ada beberapa yang sama.

Identitas merupakan salah satu ciri khas yang dimiliki individu. Identitas tidak dapat datang atau tercipta dengan sendirinya, melainkan identitas diciptakan atau dibentuk oleh individu. Setiap individu pasti menciptakan identitasnya sendiri, sehingga mereka memiliki bentuk identitas yang berbeda dengan individu lain. Walaupun terkadang dari individu tersebut memiliki identitas yang sama.

Menurut Giddens identitas diri adalah apa yang kita pikirkan tentang diri kita sebagai pribadi. Tentu, dia juga berpendapat bahwa identitas bukanlah kumpulan sifat-sifat yang kita miliki; ini bukanlah sesuatu yang kita miliki, ataupun entitas atau benda yang bisa kita tunjuk. Yang dia maksud adalah

bahwa identitas merupakan sesuatu yang kita ciptakan, sesuatu yang selalu dalam proses, suatu gerak maju sesuatu yang datang kemudian (Barker, 2005 :171).

Identitas yang telah diciptakan tersebut merupakan salah satu usaha mereka dalam menunjukkan kepada orang lain akan keberadaan mereka dalam sebuah lingkungan yang menjadi tempat tinggal mereka. Identitas yang telah diciptakan tersebut kemudian diekspresikan melalui berbagai bentuk representasi. Adapun tujuan dari ekspresi tersebut adalah tidak lain untuk menunjukkan kepada orang lain sehingga mereka dapat dikenal oleh orang banyak. Dengan kata lain bahwa identitas merupakan cara seseorang untuk menunjukkan tentang dirinya.

Identitas tidaklah hanya pada diri sendiri, namun identitas juga dapat terbentuk dari suatu kelompok sosial karena pada hakikatnya setiap individu menjalani kehidupannya dalam konteks sosial dengan orang lain. Hal itu yang menyebabkan munculnya kelompok-kelompok sosial yang menciptakan identitas mereka. Identitas sosial... diasosiasikan dengan hak-hak normatif, kewajiban, sanksi, yang ada kelompok tertentu, dalam membentuk peran. Pemakaian tanda-tanda yang terstandarisasi, khususnya yang terkait dengan atribut badaniah umur dan gender, merupakan hal yang fundamental di semua masyarakat, sekalipun ada begitu banyak variasi lintas budaya yang dapat dicatat (Giddens dalam Barker, 2005 : 173).

Identitas sosial dapat dilihat dari selera, kepercayaan maupun gaya hidup dari sebuah kelompok yang kemudian menciptakan beberapa identitas yang menandakan kelompok tersebut. Identitas sosial tentunya tidak tercipta dengan

sendirinya, melainkan tercipta dari kesepakatan kelompok tersebut. Sama seperti dengan pengertian identitas diri, pada identitas kelompok ini juga menunjukkan tentang adanya khas dari diri mereka dengan tujuan agar mampu dikenali oleh masyarakat lain. Identitas dapat ditunjukkan dalam berbagai cara, misalnya ditunjukkan dalam *lifestyle* mereka mulai dari cara berpakaian, bahasa, tingkah laku, dan atribut yang mereka gunakan ataupun tempat berkumpulnya mereka. Melalui cara itulah yang akan menunjukkan tentang simbol yang mereka percayai. serta dapat juga memberikan identitas kepada kelompok mereka.

Setiap komunitas atau kelompok dari subkultur memiliki cara mereka sendiri untuk menunjukkan sebuah identitas dari mereka. Begitu halnya dengan subkultur *gamer*, untuk kelompok *gamer* ini lebih menunjukkan identitas diri mereka melalui cara *lifestyle*, bahasa, perilaku mereka, serta simbol-simbol yang menggambarkan identitas mereka sebagai subkultur *gamer* DOTA 2.

game online DOTA 2 berguna untuk merepresentasikan adanya subkultur *gamer* dengan identitas yang menggambarkan mereka sebagai *gamer*. Seperti halnya dengan kelompok atau komunitas lainnya, subkultur *gamer* ini juga menunjukkan adanya identitas yang mereka bentuk untuk memperlihatkan kepada masyarakat mengenai keberadaan mereka sebagai budaya subkultur. Subkultur seringkali identik dengan adanya bentuk perlawanan dan berbeda dengan budaya dominan, maka dalam aktivitas dalam bermain *game online* DOTA 2 tersebut juga mampu merepresentasikan identitas mereka sebagai subkultur yang identik dengan *gamer*.

Identitas yang diciptakan oleh *gamer* juga merupakan sebuah perwakilan dari gaya hidup yang digunakan oleh

subkultur anak muda yang ada di Indonesia. Tentunya identitas yang ada dalam konteks ini merupakan bentuk dari konsep mengenai identitas.

Pada intinya, identitas adalah adanya kesamaan dan perbedaan, bisa tentang aspek personal individu ataupun dari sosial masyarakat, ‘tentang kesamaan anda dengan sejumlah orang dan apa yang membedakan anda dari orang lain (Weeks dalam Barker, 2005 : 172). Identitas juga dapat dipahami bukan sebagai entitas tetap melainkan sebagai bentuk deskripsi mengenai diri atau kelompok.

1.6. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian ini menggunakan deskriptif karena dalam ilmu sosial bertugas untuk menjabarkan mengenai fenomena realitas yang terjadi. Penelitian ini mencoba untuk mendeskripsikan jawaban dari individu mengenai pengalamannya dengan situasinya yang dialami ini mengkaji tentang suatu kondisi sosial yang tersembunyi.

1.7. Metode Penelitian

1.7.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian ini termasuk menggunakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel dan fenomena-fenomena yang terjadi ketika melakukan penelitian dan disajikan dalam bentuk apa adanya. Kegiatan dalam penelitian kualitatif ini memberikan hasil data yang berupa hasil wawancara, catatan lapangan, foto dan dokumen pendukung lainnya. Untuk mengungkapkan realitas yang terjadi

pada Subkultur *gamer* remaja Surabaya secara subjektif mengenai alasan tindakannya.

1.7.2. Batasan Konsep

1. *Gamer*

Gamer bisa diartikan dengan aktivitas seseorang untuk memainkan sebuah permainan dengan intensitas yang sering, orang tersebut memainkan *game* yang menjadikan sebagian besar waktunya untuk melakukan aktivitas bermain *game*. Hal itu terjadi karena pada saat memainkannya mendapatkan kepuasan tersendiri bagi pengguna, kemudian memainkan *game* secara rutin untuk mengisi waktu kosong. Karena seorang *gamer* pasti mencintai yang namanya *game*. Hampir dipastikan semua *gamer* tidak memainkan satu jenis *game* saja, bisa saja memainkan beberapa permainan, bahkan mencintai semua *game*.(duniagames.co.id, 2020)

2. DOTA 2

DOTA 2 merupakan *game* yang berasal dari perubahan *game* warcraft 3 buatan *Blizzard Entertainment*. Untuk ditingkatkan lagi kualitas resolusi dan grafik tanpa mengubah konsep awalnya yaitu MOBA. DOTA 2 dirilis tahun 2013. Mode *gameplay*nya dimainkan oleh 10 orang yang terbagi dalam 2 tim, yaitu : *Radiant* dan *Dire*. Pada saat sebelum mulai permainan, setiap *player* diharuskan memilih 1 *hero* untuk menjadikan sebagai gaco didalam permainan. Total *hero* yang terdapat di DOTA 2 ada 120 macam dan masing-masing memiliki *skill* jurus yang unik untuk bisa dikombinasikan dengan *skill* hero lain pada saat *gameplay*. Tujuan dari *gameplay* DOTA 2 ini adalah memenangkan pertandingan dengan cara mempertahankan bangunan (*Ancient*) tim, serta disaat yang sama mampu menghancurkan bangunan Lawan. Waktu yang dibutuhkan dalam bermain DOTA 2 setiap *match*nya memerlukan waktu kurang lebih 20 menit sampai 50 menit sekali main. Kalau *gameplay* cukup sengit, durasi

permainan kemungkinan bisa terus bertambah sampai menentukan siapa pemenangnya.(esportnesia.com, 2019)

3. Remaja

Remaja merupakan proses perubahan atas perkembangan masa kanak-kanak beralih ke masa dewasa, yang dimana masa ini remaja mengalami perkembangan mulai dari fisik, mental, sosial maupun secara emosional.(Mansur, 2009).

Sarwono(2003) mengatakan pedoman umum untuk mengetahui usia remaja Indonesia dengan menggunakan batasan usia antara 11- 24 tahun dan masih berstatus belum menikah dengan beberapa pertimbangan antara lain :

- a. Usia 11 tahun pada umumnya sudah mulai memunculkan tanda-tanda seksual sekunder.
- b. Mayoritas masyarakat Indonesia menilai bahwa usia 11 tahun merupakan usia yang sudah mencapai akil balik, baik secara adat maupun agama, sehingga sudah tidak dianggap lagi sebagai anak-anak
- c. pada rata-rata usia tersebut, sudah terdapat tanda-tanda pembentukan perkembangan ego seperti identitas diri, tercapainya perkembangan kognitif
- d. 24 tahun merupakan batasan maksimal atas peluang usia mereka yang masih menggantungkan diri pada orang tua. Belum memenuhi sebagai orang dewasa, belum memiliki penghasilan, dengan kata lain saat belum mencapai syarat kedewasaan secara sosial maupun psikologik, masih bisa dikatakan sebagai remaja.

1.7.3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang digunakan untuk meneliti sesuai masalah yang terjadi adalah kota Surabaya. Karena Surabaya merupakan kota terbesar nomor 2 dan berstatus metropolitan sehingga banyak sekali warnet yang tersebar. Tepatnya di daerah Menur Pumpungan, Surabaya. Karena lokasi disana memiliki populasi penduduk yang cukup banyak . Terdapat Universitas yang berkedekatan dan disana terdapat warnet yang termasuk terbesar dan teramai didaerah Surabaya yaitu Gunzie Esport. Sehingga memungkinkan terdapat banyak remaja yang berkumpul serta bermain *game online* didaerah tersebut.

1.7.4. Teknik Pemilihan Informan

Dalam penelitian yang bersifat kualitatif, Penelitian ini menentukan informan dengan cara menggunakan teknik *Purposive* yang sesuai kriteria tertentu. Karena penelitian ini memfokuskan kategori remaja yang masih berusia 17-24 tahun dan bermain *Game online* khususnya DOTA 2 di daerah yang sudah ditentukan untuk peneliti. Yakni dengan mempertimbangkan kemampuan pengetahuan mengenai DOTA 2 secara luas. Karena jawaban informan mampu menghasilkan sumber informasi dari pertanyaan yang sudah dibuat dalam penelitian ini, dan peneliti ingin mengetahui tentang Subkultur *gamer* dikalangan remaja Surabaya. Dengan harapan informan mampu memberikan penjelasan mengenai *gamer* itu sendiri.

Sebelum melakukan wawancara, peneliti menuju lokasi penelitian untuk melihat kondisi untuk dapat menentukan beberapa informan yang sekiranya sesuai dengan kriteria. Tentunya setiap dari informan memiliki jawaban yang berbeda dan bervariasi. Sehingga mampu memperbanyak data.

1.7.5. Teknik Pengumpulan Data

Observasi

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi untuk mendapatkan data awal yang merupakan kegiatan mendatangi lokasi penelitian. kemudian melakukan pengamatan pada lokasi penelitian untuk mengetahui situasinya, dan tidak lupa untuk mengamati aktifitas informan saat sedang berada di lokasi penelitian.

Indepth Interview

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah *indepth interview* karena penelitian kualitatif berguna untuk mendapatkan informasi melalui proses interaksi secara mendalam dengan cara Tanya jawab. Dimana peneliti menanyakan hal yang berhubungan dengan isu kemudian dijawab oleh informan dengan jawaban yang bersifat apa adanya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui jawaban dari informan yang menceritakan pengalamannya dari apa yang dia dapati pada realitas tersebut.

1.8. Teknik Analisis Data

Analisis data yang terdapat dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis yang bersifat kualitatif, yang mana hasil dari wawancara kemudian diolah dalam bentuk narasi maupun transkrip yang selanjutnya dilakukan hasil analisis data dari seluruh data yang tersedia dalam penelitian.

1.8.1. Reduksi Data

Yaitu proses sudah saat hasil wawancara didapatkan kemudian diklarifikasi atau transparansi data yang diperoleh di lapangan melalui proses observasi dan juga *indepth interview*. Adanya reduksi data ini berfungsi untuk memberikan hasil yang jelas dan mempermudah peneliti untuk mengarahkan dan membuang yang tidak perlu sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir.

1.8.2. Penyajian Data

Peneliti menyajikan data dengan cara interpretasi dari teori yang digunakan dalam penelitian. untuk mendapatkan gambaran secara keseluruhan mengenai apa yang sudah diteliti dengan mendeskripsikan hasil dari wawancara serta berupa narasi serta dokumen tambahan seperti foto.

1.8.3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu penganalisisan akhir yang kemudian diinterpretasikan dengan teori guna untuk menjawab fokus penelitian, kemudian ditarik kesimpulan dengan proses verifikasi selama penelitian sampai mendapatkan hasil yang valid.